Wii

METROID Other M
メトロイド　アザーエム

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
MAA-RVL-R3OJ-JPN

Nintendo

夢

実際に起きた悲劇の
プレイバックを見ていたようだ…

Contents

ストーリー
Story

かつて私は、メトロイドの殲滅を目的に惑星SR388へと赴いた。
死闘の末、クイーンメトロイドを倒したばかりの私の目の前で
メトロイドの赤ん坊が孵化し、
生まれて初めて目にした私を母親だと思い込んだ。
平和的利用の可能性を信じ、私はそれを銀河連邦へ持ち帰った。
だが研究の最中の襲撃によって、「ベビーメトロイド」は
マザーブレイン率いるスペースパイレーツの手に落ちた。

私はベビーの奪還を目的に、
マザーブレインが支配する要塞惑星ゼーベスに潜入した。
しかしマザーの圧倒的なパワーは、私を死の淵へと追いやった。
ところが、今まさに消えようとしていた私の命の灯火は、
あろうことかその勢いを再び取り戻し始めたのだ。

「なぜ私はまだ生きているのだ…」

ベビーがマザーブレインの攻撃から私を守ってくれていた。
私に力を与えてくれていた。
そしてベビーは —— 私の頭上で砕け散った…

「マザー、今すぐ消えろ!」

惑星ゼーベスとともに、マザーが、スペースパイレーツが、
そしてメトロイドという存在が、この世から消え去った。

あれからどれくらい経ったのだろうか。
スターシップで航行中だった私は、あるシグナルを偶然キャッチした。
通称"Baby's Cry"。誰かを呼ぶことを最優先としたその目的を、
赤ん坊の泣き声になぞらえた典型的な救難信号だ。
辺境宙域から発せられている。
私は最初からそう決められていたかのように、スターシップの進路を変更した。

"Baby's Cry"

その響きが、私を呼び寄せたのかもしれない…

— サムス・アラン —

"Baby's Cry" その響きが、
私を呼び寄せたのかもしれない…

暗礁宙域に漂う巨大な建造物。
それは「ボトルシップ」という名の
廃棄されたコロニーだった…

ステージ
Stage

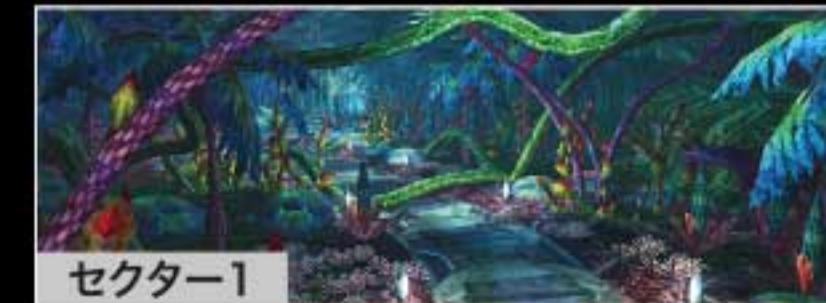
救難信号が発せられていた場所は、無数の宇宙塵が漂う暗礁宙域だった。
そして進路の先に突然姿を現したのは、巨大な建造物の残骸。
漏れ出した停滞シールドはアステロイド群を形成し、高密度ガスが辺りに漂う。

データベースによればテラフォーミングの検証後に
破棄された「ボトルシップ」という名前のコロニーらしい。
その外観は巨大なボトル瓶のようであり、
内部に大気や海洋が密閉されている施設である事が分かる。

しかし破棄されたはずの、この施設は
現在何らかの理由で稼働しているようだ。

メインセクター MAIN SECTOR

コロニーの中枢に当たるエリア。管制室や居住区に通じるスペースポートからは、船の発着や物資の搬入などが行われる。

セクター1

バイオスフィア Biosphere

高温多湿の惑星環境を人工的に再現したエリア。荒野やジャングルなど、巨大植物が群生する地域に棲む生物を飼育管理している。

セクター2

クライオスフィア Cryosphere

極寒の惑星環境を人工的に再現したエリア。雪と氷に閉ざされた区域だが、超低温に耐性を持つ生物が多数飼育されている。

セクター3

パイロスフィア Pyrsphere

灼熱の惑星環境を人工的に再現したエリア。超高温に耐性を持つ特殊な生物がいる。また耐熱装備なしではダメージを受けてしまう危険な場所である。

キャラクター
Characters

サムス・アラン
Samus Aran

フリーのバウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）。鳥人族より受け継いだパワードスーツを身にまとい数々の危険なミッションに挑んできた。銀河連邦軍に在籍していた経歴を持つ。

アダム・マルコビッチ
Adam Malkovich

寡黙にして聡明な銀河連邦軍司令官。サムスの元上官であり、彼女の悲惨な過去を知る良き理解者でもあった。

銀河連邦軍兵士 ―第07小隊所属―

ライアル・スミソニアン
Lyle Smithsonian

アンソニー・ヒッグス
Anthony Higgs

サムスの銀河連邦軍時代の同僚。親しみを込め、サムスを「プリンセス」と呼ぶ。

ジェイムス・ピアース
James Pierce

モーリス・ファンボロー
Maurice Favreau

ケイジ・ミサワ
K.G. Misawa

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『METROID　Other　M』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

■ 健康上のご注意（必ずお読みください）

⚠ 警　告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。
- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
  - ・頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
  - ・指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
  - ・長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
  - ・振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編P.9）をご覧ください。

- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

■ 使用上のご注意（必ずお読みください）

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

⚠ 警　告

- **ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。**Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- **必ずWiiリモコン専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にWiiリモコン専用ストラップのストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。**
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振っても、WiiリモコンとテレビとKの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ[RVL-018]や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

⚠ 注　意

- **Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。**

ディスクの取扱いについて

⚠ 注　意

- このディスクはWii専用のディスクです。それ以外の機器では使用しないでください。機器の故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合があります。
- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。Wii本体内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えないでください。ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ディスクやケースの上に重いものを置いたり落としたりしないでください。ディスクやケースが破損し、けがの原因となります。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそば、湿気の多い場所やホコリの多い場所での使用や保管はしないでください。
- 密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。
- Wii本体から取り出したディスクは、必ずケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは、両面とも指紋、汚れ、傷などをつけないように取扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽く拭いてください。
- ディスクを研磨しないでください。また、ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、使用しないでください。ディスクを傷めることがあります。
- お客様の誤ったお取扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねます。ご了承ください。
- このディスクは、日本国内専用の表記のある日本国内仕様のWiiに対応しています。海外仕様のWiiでは使用できません。

Wii本体の機能更新について

このディスクには、本ゲームソフトをプレイするためのデータのほかに、Wii本体に新しいチャンネルを追加したり、機能を更新したりするためのデータが含まれています。このディスクをWii本体に挿入しても、Wiiメニューにゲームタイトルが表示されなかったり、「Wii本体の更新」と表示されたりする場合は、Wii本体を更新する必要があります。（更新には数分かかることがあります。）

■機能更新の手順

「ディスクドライブチャンネル」を選んでください。本体更新画面が表示されます。「機能更新に関するご注意」をご確認のうえ、「OK」を選んでください。Wiiメニューにゲームタイトルが表示されたら、更新は完了です。

【Wiiメニュー】

【本体更新画面】

- 更新してもゲームタイトルが表示されない場合は、再度更新が必要です。同じ手順を繰り返し、もう一度更新を行ってください。
- 更新中は次のことをしないでください。本体の故障や、本体に保存されているデータが壊れる原因となります。
  - ・本体の電源をOFFにしたり、ACアダプタをコンセントから抜く。
  - ・本体のリセットボタンやディスクイジェクトボタンを押す。
  - ・本体を叩いたり、動かしたりする。

■機能更新に関するご注意

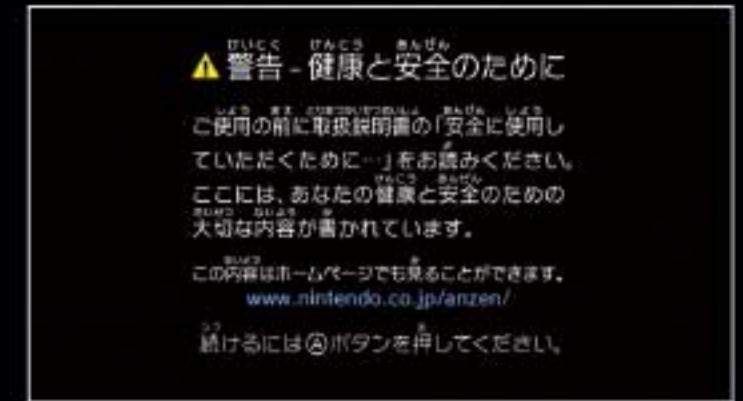
- 更新後、追加された機能のための設定が必要になることがあります。また、更新により、Wii本体のシステム機能や、Wiiチャンネル、Wiiメニューのデザイン、仕様などに追加や変更が生じる場合があります。ご了承ください。なお、Wii本体の各種設定内容や本体に保存されているデータはそのまま引き継がれます。
- 更新により追加されるWiiチャンネルは、Wii本体保存メモリに保存されます。（空き容量が足りない場合は追加されません。）
- 更新により追加されたWiiチャンネルは、Wiiオプションのデータ管理画面から消去することができます。（消去しても、Wiiショッピングチャンネルから無料で再受信できます。）

※ Wii本体を改造したり、任天堂がサポートしていない周辺機器やソフトウェアを使用している場合、本体の機能更新により、改変箇所が検出・削除され、Wii本体やソフトが動作しなくなる恐れがあります。更新に同意されない場合、本ゲームを起動することはできません。更新に同意されない場合は、Wii本体の電源ボタンを4秒以上押し続けることで、更新を中断できます。

※ Wii本体に、通常の使用方法以外で作成されたデータ、または任天堂がサポートしていないデータが保存されていると、Wii本体の故障の原因となる恐れがあります。安心してご使用いただくため、Wii本体の機能更新時に、このようなデータを自動的に除去する場合があります。

ゲームの始めかた
Getting Started

ゲームの起動

1 Wii本体のディスクスロットに『METROID Other M』のWiiディスクを正しく挿入してください。Wii本体の電源がONになります。右の画面が表示されたら、内容を確認して、Ⓐを押してください。

2 Wiiリモコンを縦持ちし、Wiiメニューから「ディスクドライブチャンネル」をポイントして、Ⓐを押してください。チャンネル画面が表示されます。

※Wiiメニューにゲームタイトルが表示されない場合は、P11をご覧ください。

3 「はじめる」をポイントして、Ⓐを押してください。ストラップ着用画面が表示されます。

4 ストラップの準備ができたら、Ⓐを押してください。

5 Wiiリモコンを横持ちにしてください。タイトル画面が表示されます。

※画面が暗いと感じるときは、テレビを明るく設定してください。

初めてプレイするときは

右のような初期タイトル画面で②を押すと、オプション設定画面が表示されます。✚で音声言語、表示言語、字幕を設定し①を押すと、ゲームが始まります。

オプション設定画面

タイトル画面

セーブデータがある場合は、右のようなタイトル画面が表示されます。②を押すと、GAME SELECT画面が表示されます。

GAME SELECT画面

最初からプレイするときは「NO DATA」と表示されたSLOT(ファイル)を、続きからプレイするときはセーブデータが保存されているSLOTを✚の上下で選んで②を押してください。SELECTメニューが表示されます。※セーブ方法については、P24をご覧ください。

SELECTメニュー

START GAME	ゲームを始めます。
COPY	セーブデータをほかのSLOTにコピーできます。
DELETE	セーブデータを削除できます。※一度削除したデータは、元に戻せません。

Wiiリモコンの持ち替え
Shifting the Wii Remote

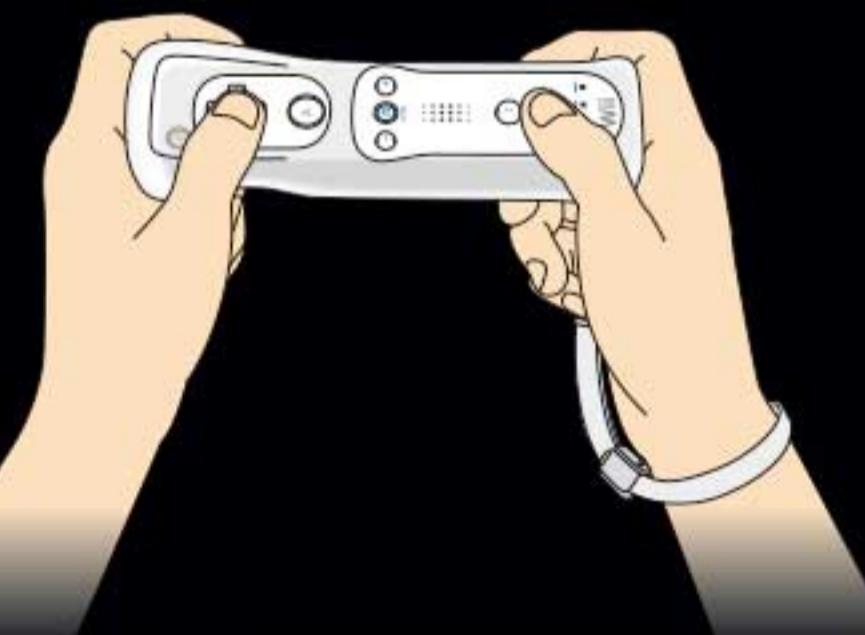
プレイ中にWiiリモコンを持ち替えると、「基本ビュー」と「サーチングビュー」を切り替えることができます。状況に応じてWiiリモコンを持ち替え、2つのビューを使い分けながらゲームを進めます。

基本ビュー（ファミコンスタイル）

Wiiリモコンを横持ちすると、「基本ビュー」になります。客観的な視点から見た画面で、このゲームの基本となります（詳しい操作方法は➤P18）。

サーチングビュー

ポインターを画面に向け、Wiiリモコンを縦持ちすると、「サーチングビュー」になります。サムスの視点から見た画面です（詳しい操作方法は➤P20）。

Wiiリモコンを持ち替える

こんなときは「基本ビュー」でプレイします

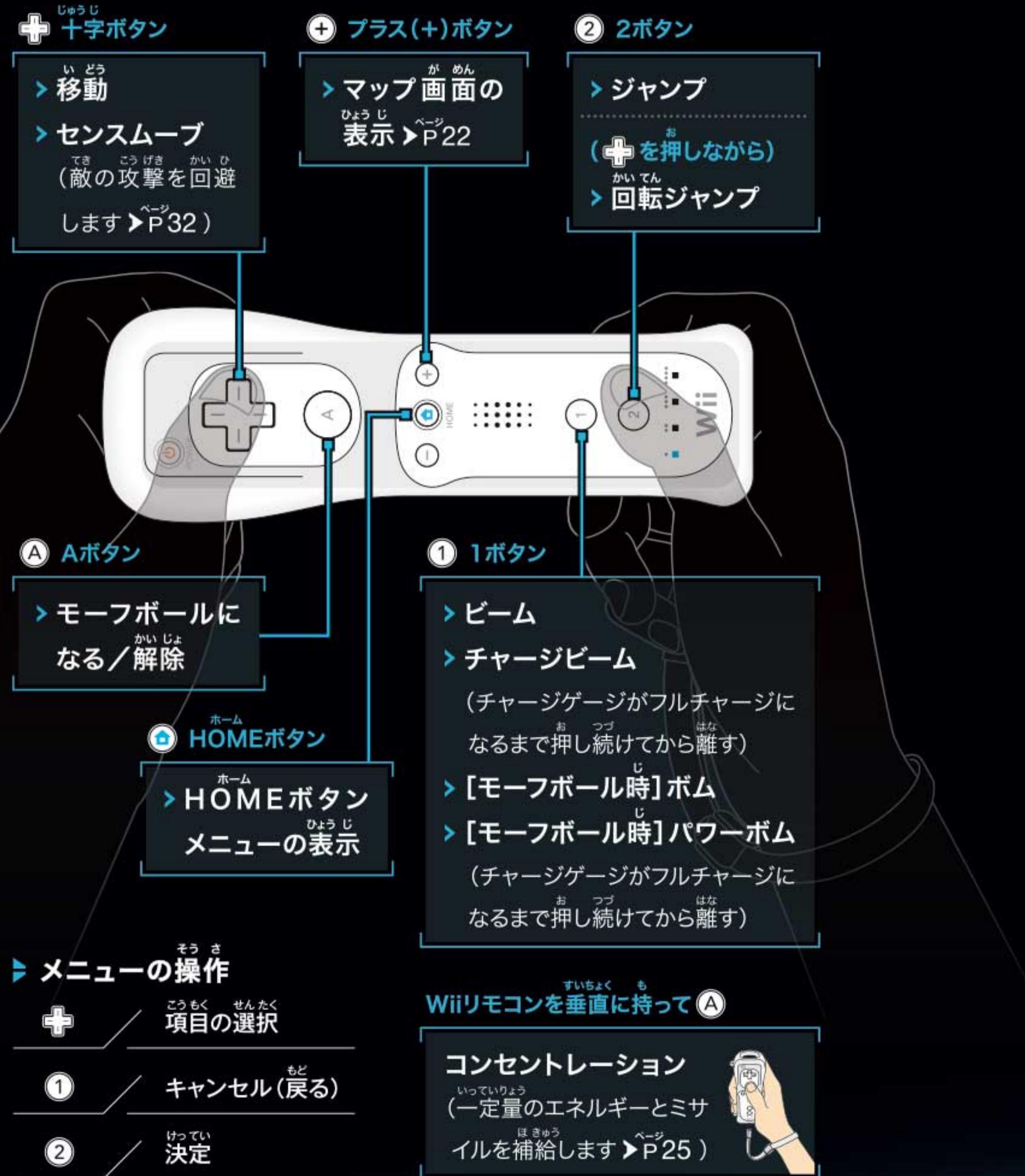
- ステージ内を移動するとき。
- ビームで攻撃するなど、敵との基本的な戦闘のとき。
- モーフボールになったり、ボムを使用するとき。

こんなときは「サーチングビュー」でプレイします

- 敵をロックオンして、ミサイルで攻撃するとき。
- あやしいものを調べるとき。
- 周囲を見回して、様子をうかがうとき。

基本ビューの操作

Controls (Normal View)

基本ビューでは、Wiiリモコンを横に持って操作します。ゲームを進めると、行えるアクションが増えていきます。詳しくは、P28～33をご覧ください。

› メニューの操作

十	項目の選択
①	キャンセル（戻る）
②	決定

WiiリモコンをA垂直に持ってⒶ

コンセントレーション

（一定量のエネルギーとミサイルを補給します ›P25）

画面の見かた

エネルギーゲージ（体力の量）	エネルギータンクがすべて空の状態でエネルギーがなくなると、ゲームオーバー ›P25 となります。
エネルギータンクの数	1つのタンクのエネルギーは99です。エネルギータンク ›P34 を入手すると増えます。
チャージゲージ	① を押し続けていっぱいにすると、チャージビームを発射したり、パワーボムを設置したりできます。
ミサイルの数	ミサイルの所持数／最大所持数です。

› マップ（現在のエリア）

中央の◆がサムスを、◆が目的地を表します。

アイテム

アイテム ›P34 がある場所です（表示されないアイテムや周囲の敵を倒すと表示されるアイテムもあります）。

目的地のある方向

ゲート

開放されているゲートは緑色で、閉鎖されているゲートは赤色で表示されます。

サーチングビューの操作

Controls (Search View)

サーチングビューでは、ポインターを画面に向け、Wiiリモコンを縦に持って操作します。ゲームを進めると、行えるアクションが増えていきます。詳しくは、P28～33をご覧ください。

ポインター

- ポインターを動かす
- センスムーブ ➤P32

(Bを押しながら)
- 周囲を見回す
- 注視する
- ロックオン

Ⓐ Aボタン

- ビーム
- [ロックオン時]ミサイル
- [ロックオン時]スーパーミサイル
(チャージゲージがフルチャージになるまで押し続けてから離す)

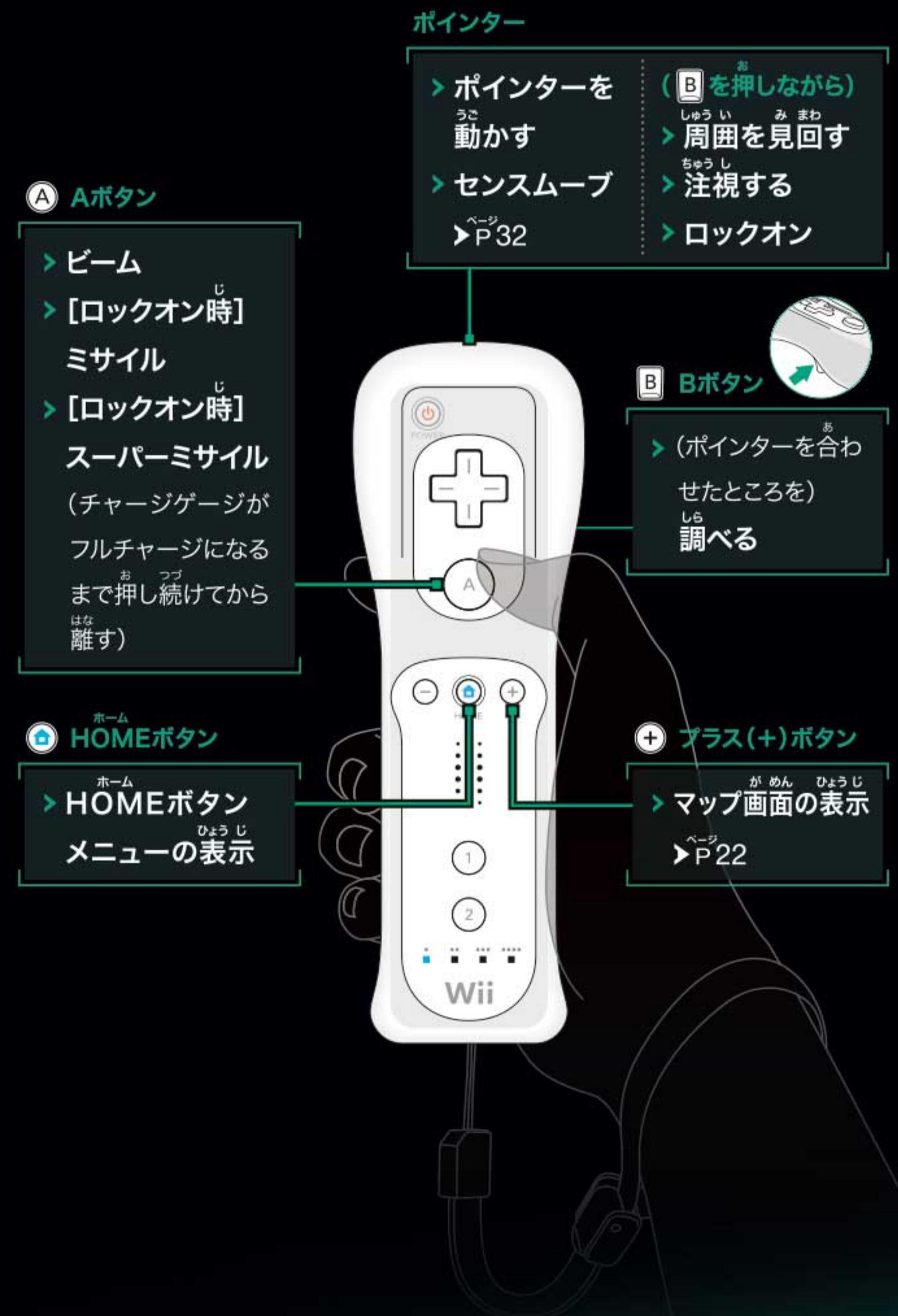
B Bボタン

- (ポインターを合わせたところを)調べる

HOMEボタン

- HOMEボタンメニューの表示

プラス(+)ボタン

- マップ画面の表示 ➤P22

Bボタンを使った操作

サーチングビューでは、Bを押しながらポインターを動かすことで、さまざまな操作をすることができます。

周囲を見回す

Bを押しながらポインターを画面の端に動かすと、視線を動かすことができます。
※特定の対象物にポインターを合わせてBを押すと、対象物を調べられることがあります。

注視する

Bを押しながら敵や特定の対象物にポインターを近づけると、注視して視界の中央にとらえることができます。
※注視できるものには、赤いマークが表示されます。

注視表示

ロックオン

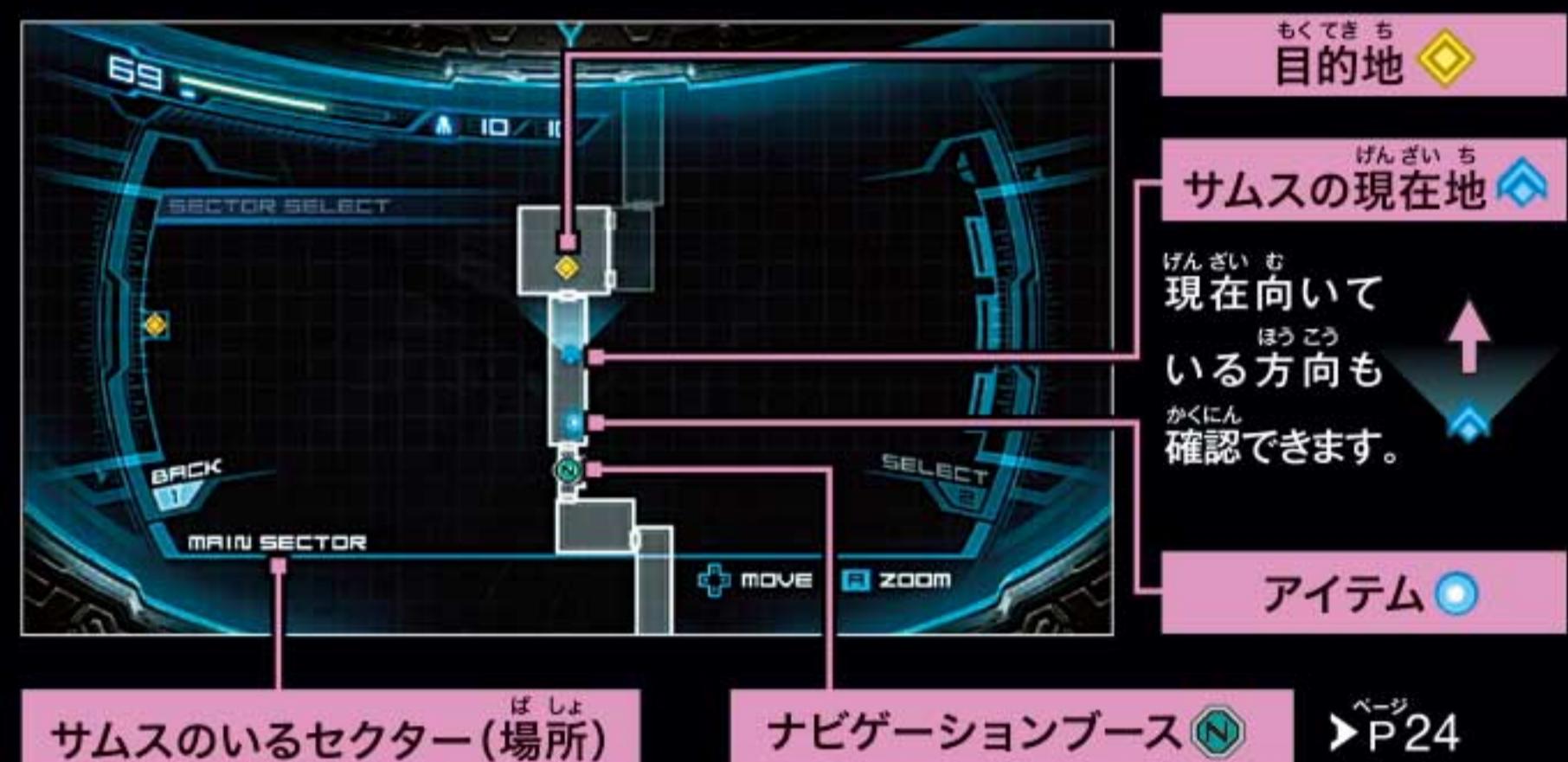
Bを押しながら注視しているものにポインターを合わせると、ロックオンします。ロックオンした状態でⒶを押して離すと、ミサイルを発射できます ➤P31。

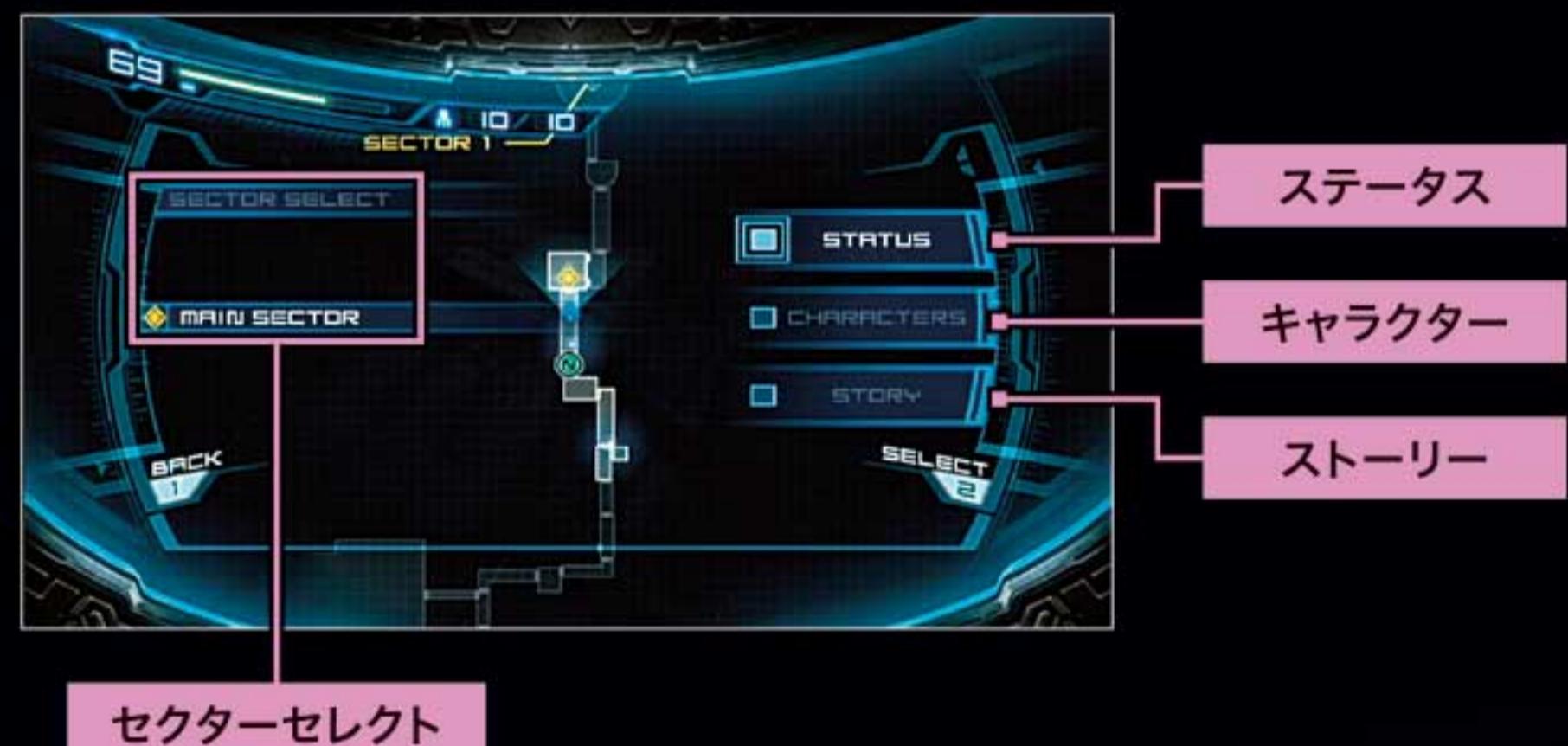
マップ画面
Map Screen

ゲーム中に⊕を押すとマップ画面に進み、サムスの現在地と目的地が確認できます。①を押すと、さまざまな情報を確認できます。

マップ画面の見かた

✚でスクロール、Ⓐで拡大／縮小できます。

➤P24

その他の情報の見かた

見たい情報を✚で選択し、②で決定します。

▶ セクターセレクト SECTOR SELECT

これまでに行ったことのあるセクターが表示されます。セクターを選択すると、表示するマップを切り替えることができます。

▶ ステータス STATUS

現在サムスが行うことができるアクションやスーツの機能、操作方法などを確認できます。

エネルギーパーツ
現在、入手しているエネルギーパーツ➤P34の数です。

アクセルチャージ
現在、入手しているアクセルチャージ➤P34の数です。

▶ キャラクター CHARACTERS

登場人物ごとに、プロフィールと現在の状況を確認できます。

▶ ストーリー STORY

物語のあらすじを確認できます。

ゲームのセーブ
Saving the Game

セーブ

ナビゲーションブースの中央に立つと、ゲームの進行状況をセーブできます。同時に、エネルギーとミサイルの所持数を全回復できます。

ナビゲーションブース

セーブ（データの保存）について

3つのセーブデータを作ることができます。ゲームの進行状況をセーブするには、Wii本体保存メモリに1ブロックの空きが必要です。

※セーブ中にWii本体の電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。

※Wii本体保存メモリ内のファイルを消去したり、SDメモリーカードにコピーしたりする方法については、Wii本体取扱説明書 機能編「Wiiオプション（データ管理）」をご覧ください。

ゲームオーバー GAME OVER

エネルギーがすべてなくなると、ゲームオーバーとなり、コンティニュー（CONTINUE）画面が表示されます。「YES」を選ぶと、最後にセーブした場所もしくは最後に通過したチェックポイントからゲームを再開できます。「NO」を選ぶとゲームを終了して、タイトル画面に戻ります。

チェックポイントについて

ゲームの進行にあわせて、ゲームオーバー時に再開できる場所です。チェックポイントはセーブされませんので、コンティニュー画面で「NO」を選んだり、電源を切ったりした場合は、最後にセーブした場所からゲームが再開します。

▶ コンセントレーション

Wiiリモコンを垂直に持って Ⓐ を一定時間押し続けると、一定量のエネルギーとミサイルを補給できます。ミサイルの補給はいつでも行えますが、エネルギーの補給はエネルギーの表示が赤色（エネルギーが一定量以下）のときのみ行えます。

※エネルギーを補給するときは、エネルギーゲージがいっぱいになるまで、Ⓐ を押し続けてください。

※コンセントレーション中にダメージを受けると、補給に失敗します。

エネルギーゲージ

スーツ＆アクション

Suits & Actions

ゲームを進めると「装備の使用を許可される」「新しい装備を入手する」などして、サムスのアクションや機能が解放され、パワーアップしていきます。

SUIT

1 パワードスーツ
POWER SUIT

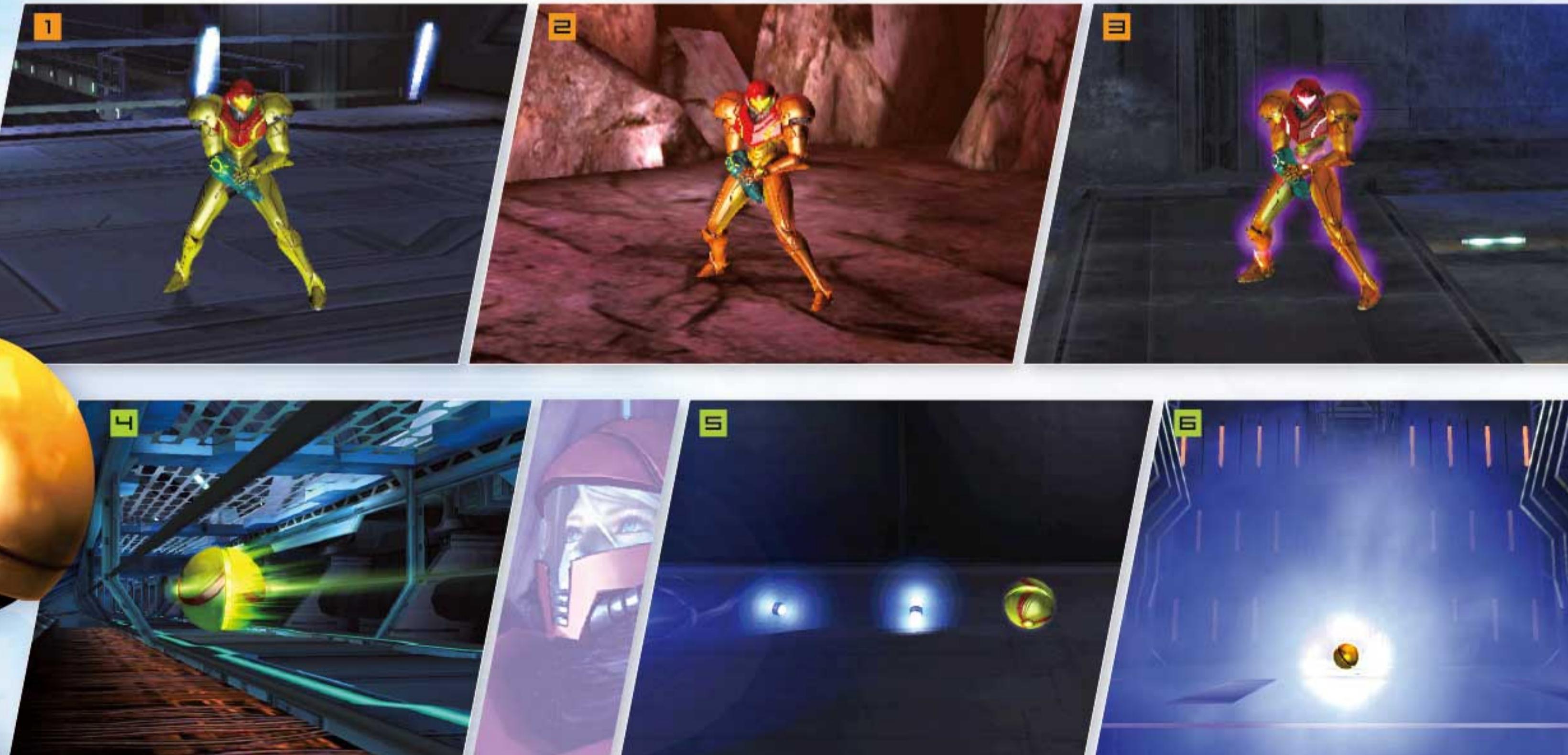
サムスが装着するパワードスーツは、物語を進めると、新しい機能が追加される。

2 バリア機能
VARIA

熱気からのダメージをカットし、敵からのダメージを軽減。

3 グラビティ機能
GRAVITY

液体や超重力による負荷をカットし、敵からのダメージをさらに軽減。

BOMB

4 モーフボール
MORPH BALL

Ⓐを押すとモーフボールに変形し、狭い通路などを移動できる。もう一度Ⓐを押すと元に戻る。

5 ノーマルボム
NORMAL BOMB

モーフボールの状態で①を押して離すとボム（爆弾）を設置し、敵にダメージを与えたり、一部の床や壁を破壊できる。

6 パワーボム
POWER BOMB

モーフボールの状態でチャージゲージがフルチャージになるまで①を押し続けてから離すと、強力なパワーボムを設置。

［…基本ビューでの操作　…サーチングビューでの操作］

BEAM

1 ノーマルビーム／チャージビーム

NORMAL BEAM / CHARGE BEAM

①を押すと、ビームを発射。チャージゲージがフルチャージになるまで①を押し続けてから離すと、強力なチャージビームを発射。

2 アイスビーム

ICE BEAM

敵を凍らせる効果が付加される。高温の生物に有効。攻撃力アップ。チャージビームも発射可能。

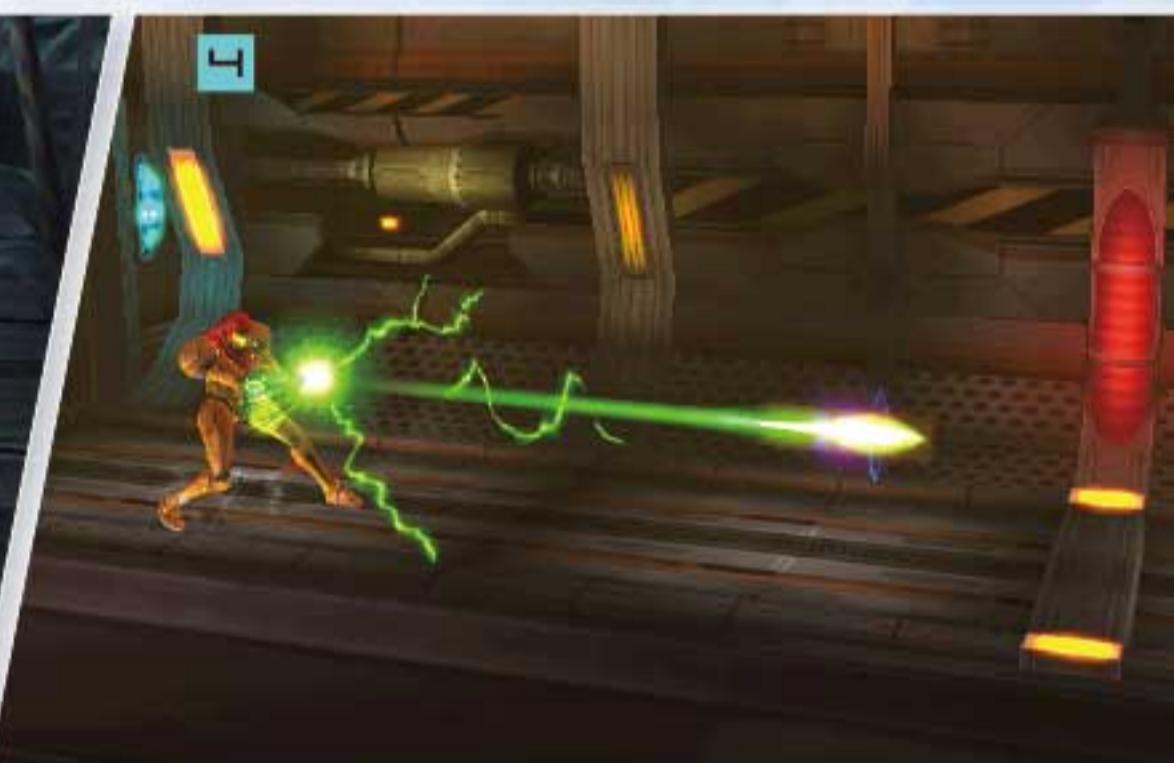
3 ウェイブビーム

WAVE BEAM

透明･半透明の物質を貫通する効果が付加される。強力なビーム。チャージビームも発射可能。

4 プラズマビーム

PLASMA BEAM

敵を貫通する効果が付加される。最強のビーム。チャージビームも発射可能。

5 ディフュージョンビーム

DIFFUSION BEAM

チャージビームを当てると、周辺にビームが拡散する。

6 グラップリングビーム

GRAPPLE BEAM

特定の対象物をロックオン中にⒶを押すと、ロープ状のビームをグラップリングポイントに引っ掛ける。ビームにぶら下がって移動が可能。

7 ノーマルミサイル／スーパーミサイル

NORMAL MISSILE / SUPER MISSILE

ロックオン中にⒶを押して離すと、ミサイルを発射。チャージゲージがフルチャージになるまでⒶを押し続けてから離すと、ミサイルを5発消費して、強力なスーパーミサイルを発射。

8 シーカーミサイル

SEEKER MISSILE

チャージゲージがフルチャージになるまでⒶを押し続けてから離すと、スーパーミサイルに加え、複数のミサイルを発射。

MISSILE

MISC.

1 スピードブースター
SPEED BOOSTER

✚を押したまま同じ方向に一定の距離を移動し続けると、高速で走り出す。触れた敵に、ダメージを与えることもできる。

2 シャインスパーク
SHINESPARK

スピードブースター状態で②を押して離すと、強力なジャンプをする。②を離すときに、✚を押していないと真上に、✚を押していると押している方向にジャンプ。

3 スペースジャンプ
SPACE JUMP

回転ジャンプ中に②を押すと、回転ジャンプを連続して行う。

※繰り返し②を押すと、スペースジャンプをし続ける。

4 スクリューアタック
SCREW ATTACK

回転ジャンプ中に全身からエネルギー波を出し、触れた敵にダメージを与える。

5 キッククライム
KICK CLIMB

✚を壁方向に押したままタイミングよく②を押すと、壁を蹴りながら登る。

※✚を押し直す必要はない。

6 センスムーブ
SENSE MOVE

敵の攻撃を受ける前にタイミングよく✚を押す（サーチングビューでは、ポインターを画面外にはずす）と、身をかわして攻撃を避ける。

※①を押しながらセンスムーブを行うと、素早くフルチャージ状態になる。

7 リーサルストライク
LETHAL STRIKE

倒れている敵の方向に✚を押しながら同時に①を押すと、チャージゲージがたまっていき、フルチャージで強力な攻撃を放つことができる。

8 オーバーブラスト
OVER BLAST

ジャンプして敵の上に乗ると、チャージゲージがたまっていく。フルチャージで①を押す（または離す）と、攻撃できる。

※敵の種類や状態によって使えないことがある。

SPECIAL ACTION

アイテム
Items

アイテムがいろいろな場所に隠されています。アイテムを入手すると、サムスの能力がアップします。

エネルギータンク

エネルギータンクが1増えます。

ミサイルタンク

ミサイルの所持数と最大所持数が1ずつ増えます。

リカバリータンク

コンセントレーションで補給できるエネルギーの量を増加させます。また、コンセントレーションでエネルギーの補給が可能になる条件も増加します。

エネルギーパーツ

4つ集めるごとに、エネルギータンクが1増えます。

アクセルチャージ

チャージゲージがたまる早さを上げます。

クリア後の特典
Extras

ゲームを最後までプレイすると、タイトル画面に「THEATER MODE」と「GALLERY MODE」が追加されます。

THEATER MODE

ゲーム中のムービーとプレイシーンが映画のように編集された映像を見ることができます。

※プレイシーンは、あらかじめ決められたプレイ映像で編集されています。プレイヤーの実際のプレイ映像は収録されません。

PLAY ALL
最初から映像を見ます。

CHAPTER
見たい場面を選んで、映像を見ます。

GALLERY MODE

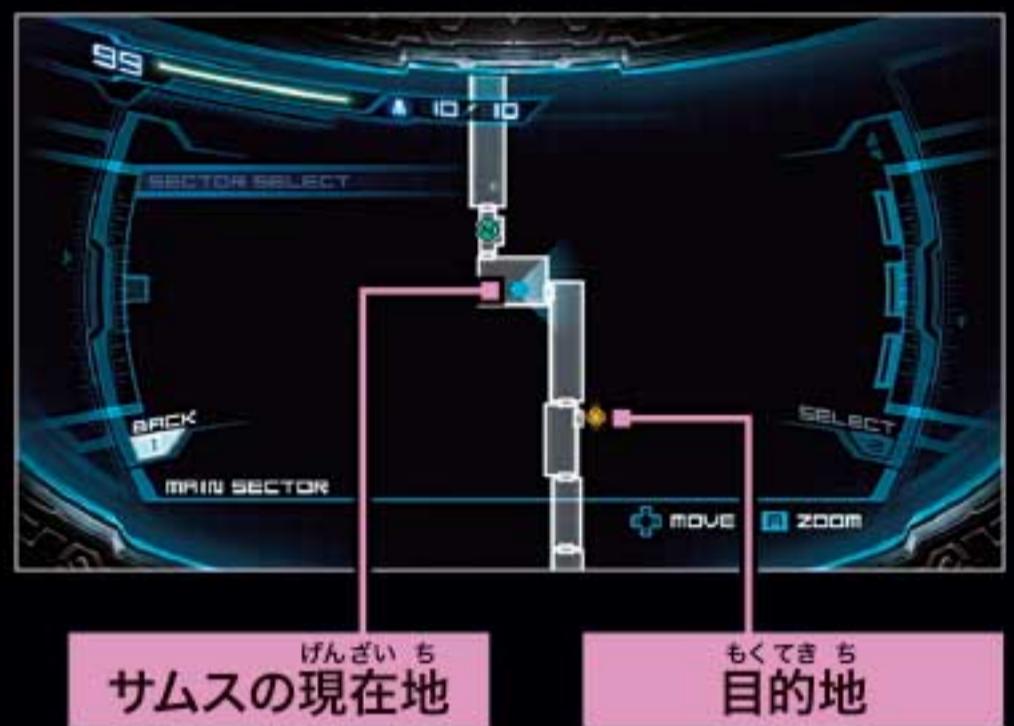
アイテムの回収率に応じて、設定資料などのイラストを見ることができます。

探索のヒント
Hints

ボトルシップを探索するときのヒントです。先に進めなくなったときは、次のことを試してみてください。

どこに行けばよいか分からないとき

▶ マップをよく観察する

マップ画面 ➤P22 を表示して、マップをよく観察しましょう。マップ上に点滅している◆が、次に進むべき目的地です。サムスの現在地を確認しながら、目的地をめざして道を探しましょう。

▶ サーチングビューに切り替える

あやしいと思った場所は、サーチングビュー ➤P20 に切り替えて、周囲をよく観察しましょう。道を開くための装置があったり穴があいていたりするなど、先に進むためのヒントを発見できることがあります。

※強制的にサーチングビューになるシーンでは、怪しい箇所がないか注意深く探してください。

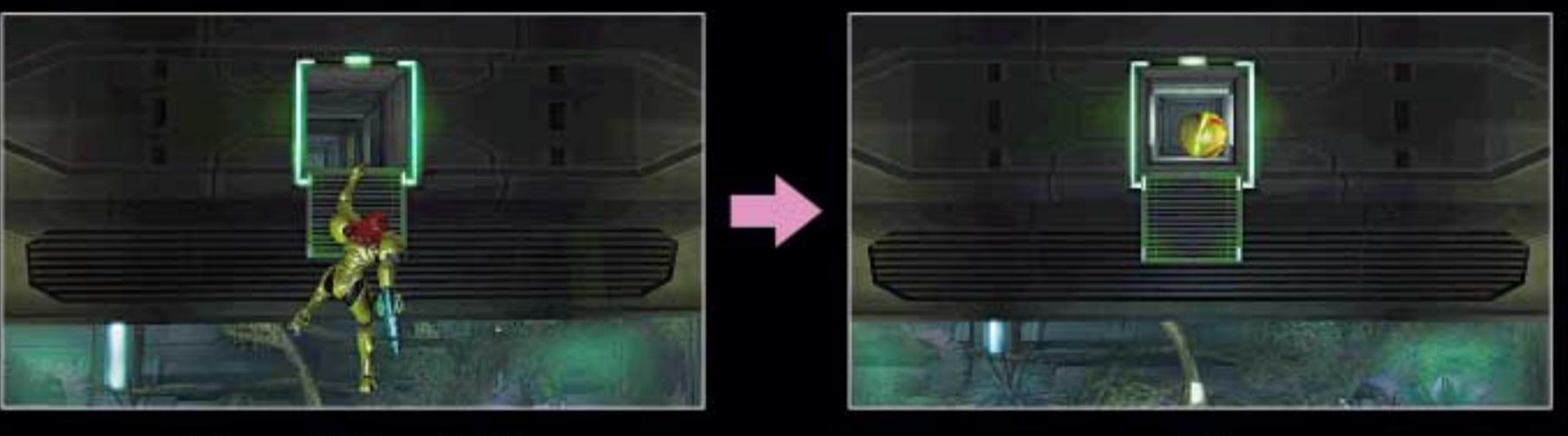
▶ ボムやミサイルで道を切り開く

行き止まりに見える所やゲートを塞ぐ障害物を、ボムやミサイルで破壊できることがあります。また、ビームやボムで作動するスイッチもあります。

このような壁のひび割れも…

ミサイルで穴をあけることができる

▶ モーフボールで通り抜ける

狭い通路や隙間でも、モーフボールに変形すれば通ることができます。また、高い所にあいている穴にジャンプして飛びつくと、自動でモーフボールに変形し、中に入ることができます。

小さな隙間を発見　　モーフボールで通ることができる

▶ コントロールパネルの前に立つ

右のような装置の前に立つと、様々な仕掛けが作動することがあります。

▶ 敵をすべて倒す

周囲の敵をすべて倒すと、ロックが解除されるゲートが存在します。

敵が強すぎて倒せないとき

▶ 倒す方法を見極める

敵によっては、特定の攻撃をしないと倒せないものがいます。アダムの指示や周囲の状況、敵の様子を観察し、どうすれば倒せるのかを見極めましょう。

▶ リーサルストライクやオーバーブラストをねらう

強力な敵でも、リーサルストライクやオーバーブラストを決めると大きなダメージを与え、短時間で倒せることがあります ➤P33。

※敵の種類や状態によって使えないことがあります。

Staff Credits

Producer, Director & Story
坂本 賀勇

Producer, Director
早矢仕 洋介

Cinematic Director
北裏 龍次

Director
細川 豪彦

Engineering Lead
荒蒔 太陽

Art Directors
森澤 孝泰
齊藤 豊

Assistant Director
大塚 一貴

Animation Leads
若松 康介
阿部 亮治

Environment Art Leads
新美 秀樹
中城 謙一郎

Character Art Lead
四方 春彦

Effects Art Lead
渡辺 貴光

Real-Time Cinematics Lead
富田 吉輝

Audio Director
小池 令

Technical Art
岡本 尚也

Engineering
川口 武史
山崎 優太
太田 篤志
佐渡 毅史
木村 吉博
渡辺 高志
鈴木 良伸
佐竹 雄紀
溝部 剛士
湊 新平
臼田 浩也
佐藤 周平
永山 哲也
神田 隆介

Support Engineering
岡田 慎也
木口 学
塩田 修平

Level Design
柴崎 一輝

Enemy AI and Combat Design
池田 友大
石井 佑樹
井出 純平
児玉 利彦
大森 健史
青柳 洋之

Event Script
志賀 元弘
中島 秀彦
荒井 健太
平沢 直樹
迫田 剛
豊田 正記

Stage Camera Setting
四ツ谷 欧

Environment Art
丸山 みゆき
大浜 潤子
谷畑 晃一
嶋田 悦子
田渕 賢作
佐藤 康行
青木 隆洋
百瀬 美幸
河辺 忠
村木 良成
藤田 春介
鈴木 智絵

Character Art
表 博樹
児玉 一昇
堀内 良樹
内田 達也
川上 奈津子
和田 修一
山本 佳奈
伊東 優子
久保田 宗明
高橋 秀彰

Effects Art
渡邉 悟
長田 和季
吉田 二郎

Animation
橘 祥郎
針谷 郁夫
山内 克洋
近藤 敏明
笹木 千登成
福島 誠之
戸ヶ瀬 寛久

Concept Art
天引 哲也
宮本 文子
岡田 雅幸
清武 博二

User Interface Art
加藤 和卓

Real-Time Cinematic Design
小林 賢典
西村 和宏
片桐 千晴
白石 竜介

Sound Design
齋藤 匠
佐藤 理宏
秋山 大行
細井 誠
重松 俊一

Cinematic Team
Executive Producer
大石 暉

Producer
永澤 秀勝

Associate Producer
金子 真之助

Production Managers
日下部 泰寛
加藤 祐也

Music
乾島 邦明

Director of Photography
江上 弘

Sound Effects
矢澤 幸村

Sound Mixing
稲村 和己

【D-Rockets co.,ltd.】
Visual Effects Supervisor
二階堂 正美

Visual Effects
かとう よしひさ

CGI Art
青沼 雅人

Editing
篠田 和宏

Production Staff
渡部 卓郎
奥脇 拓也
大津 啓一郎
菅 安代

Animation Director
数納 龍一

Art Director
北村 祥子

Animation
佐藤 桂

Set Modeling
久保 真紀子

Taiyo Kikaku Co.,ltd.
N-DESIGN Inc.
Polygon Pictures Inc.
SHIROGUMI INC.
pHstudio inc.
NTT LEARNING SYSTEMS CORPORATION
TERABYTE Inc.
Dynamo Pictures,Inc.
Toy Box Co.,Ltd.
RIVERS STUDIO Inc.
XAX ENTERTAINMENT inc.
Premium Agency Inc.

[Music]
Musical Performance
(Tokyo Session)
ARIGAT-ORCHESTRA
(Beijing Session) Asian Philharmonic Orchestra

Music Programming & Manipulation
矢田部 正

Orchestration & Arrangement
宮野 幸子

Recording & Mixing
沖津 徹

Music Preparation
内田 祥子

Sound Coordinator
里見 勉

Recording Studio
AVACO CREATIVE STUDIO (Tokyo)

Mixing Studio
e-mixing (Tokyo)

Beijing Session Coordinator
李 岳松

Translation
Yan Fung

[Sound Effects]
Sound Mixing
川本 裕一

Sound Design
金子 孝志
新井 俊平
松原 耕太

Post Production
Saitama Prefecture
Sai-no-kuni Visual Plaza
DIGITAL SKIP STATION,INC.

Mixing Studio
IMAGICA Corp.

Motion Capture
Motion Capture Performance
金原 泰成
吉川 亜州香
内堀 克利
島津 健太郎
山﨑 勝之
武井 秀哲
廣田 朱美
永嶋 美佐子
徳井 広基
佐藤 博秋
真

Action Director
髙橋 伸稔

Casting
Neo Agency Co.,Ltd.

Motion Capture Studio
Digital Frontier Inc.

Voice
Japanese Voice
小林 愛
小山 力也
乃村 健次
伊藤 静
日野 未歩
最上 嗣生
田中 一永
山本 満太
宝亀 克寿
河田 吉正
西 健亮
平田 絵里子

Casting
aksent

Japanese Voice Recorded at
ONKIO HAUS Inc.

Support
Localization Support
谷内 照吾

Debug Support
池田 佐知子
和田 真樹
西川 崇之
山本 祐二

Debug
山田 良輔
高見 尚樹
坂本 祐軌
Mario Club Co.,Ltd.

Technical Support
加藤 賢
仁井谷 竜介
岡本 慎吾

Artwork
崎山 千晴
松井 紘一
櫻井 亜紀
川野 成央

Project Management
山野 勝也

Coordination
武久 豊

Special Thanks
波多野 信治
田中 晋
中田 隆一
近藤 啓佑
河越 巧
森 直樹
植田 慶徳
村上 沙江子
田沢 孔治
柿原 康晴
INTELLIGENT SYSTEMS CO.,LTD.

Very Special Thanks
福田 学

Coproducer
阿久津 透

Executive Producer
岩田 聡

画面サイズの変更

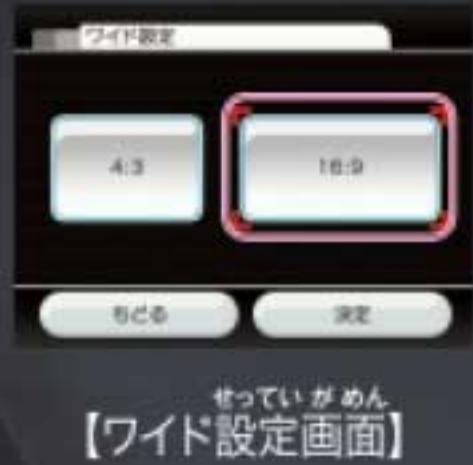
16:9の画面サイズで遊ぶ場合は、次の手順で設定を変更してください。

1 Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。

【Wiiメニュー】

2 「Wii本体設定」→「画面」→「ワイド設定」の順に選んでください。ワイド設定画面が表示されます。

【Wiiオプションメインメニュー画面】

3 「16:9」を選んでください。

※16:9に設定した場合、テレビ側の画面サイズの設定を「フル」に設定してください。

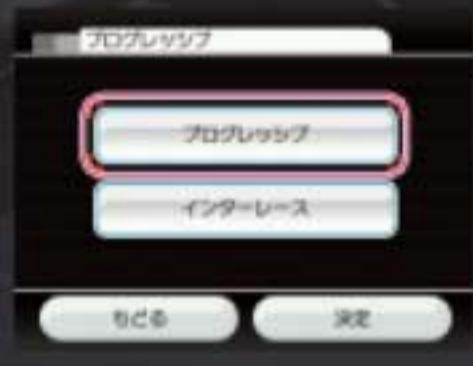
【ワイド設定画面】

プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

別売のWii専用コンポーネントAVケーブル（RVL-011）、またはWii専用D端子AVケーブル（RVL-012）をご使用いただくと、あざやかでくっきりした画像でプレイすることができます。

1 Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。

【Wiiメニュー】

3 「プログレッシブ」を選んでください。

【プログレッシブ設定画面】

2 「Wii本体設定」→「画面」→「プログレッシブ」の順に選んでください。プログレッシブ設定画面が表示されます。

【Wiiオプションメインメニュー画面】

※D1端子付きのテレビをご使用の場合は、プログレッシブ設定を選ばないでください。

※ご使用になるテレビによっては、プログレッシブに設定した場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

任天堂株式会社

このゲームは「ドルビープロロジックII」に対応しています。ゲーム機本体の音声出力からドルビープロロジックIIx、ドルビープロロジックIIまたはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、AVアンプのいずれかの機能をオンにした上で、ゲーム機本体のサウンド設定画面で「サラウンド」を選択するとサラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。

落丁・乱丁はお取り替え致します。